

NINTENDO ESPAÑA, S.A.
P° de la Castellana, 39, 28046 MADRID

SNSP-ST-ESP-1

Nintendo



PAL VERSION

MANUAL DE INSTRUCCIONES



ADVERTENCIA: POR FAVOR, LEE ATENTAMENTE LA INFORMACION AL CONSUMIDOR Y EL FOLLETO DE INSTRUCCIONES QUE ADJUNTAMOS CON ESTE PRODUCTO ANTES DE UTILIZAR TU CONSOLA, VIDEOJUEGO O ACCESORIO NINTENDO®.



Este sello garantiza que Nintendo ha comprobado el producto y que cumple nuestros exigentes requisitos de fabricación, fiabilidad y potencial de entretenimiento. Busca siempre este sello cuando compres juegos y accesorios para asegurar una total compatibilidad con tu producto Nintendo.

Gracias por haber seleccionado el cartucho de juego Super Tennis*para tu SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM.™

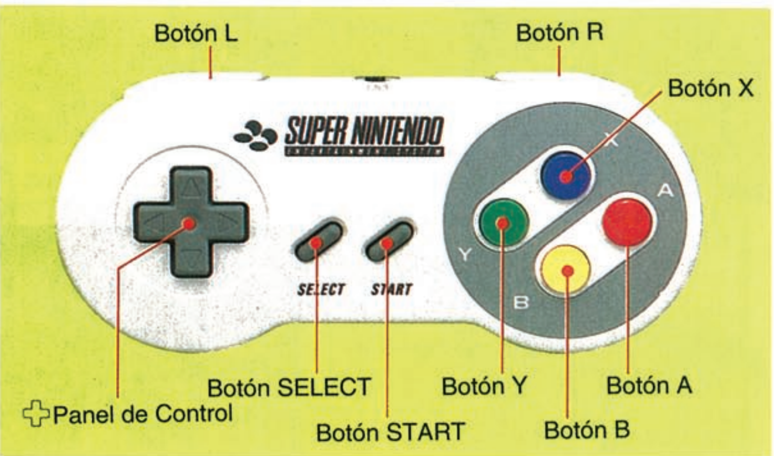
Por favor, lee este manual de instrucciones en su totalidad para asegurarte de que utilizas correctamente este nuevo juego. Guarda, por favor este manual para futuras referencias.

INDICE

Funciones del Mando de Control y Operaciones Básicas

Para tener instrucciones detalladas sobre este juego, por favor lee todas las páginas siguientes.

• Los mandos de control del SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™ son iguales.
• Para un jugador: Conecta el Mando de Control en el enchufe número 1 de tu Consola SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM™.
• Para dos jugadores: Conecta cada mando de control en cada uno de los enchufes de la consola.



Panel de Control.
• Mueve al jugador .
• Cambia la dirección de la pelota

Botón A
• Lanza la pelota en el sevicio
• Servicio lento
• Efecto
• Volea suave

Botón Y
•Globo o Lob

Botón L
•Giro a la izquierda

Botón START
• Púlsalo antes del servicio para ver el punto / fijar la pantalla.

Botón SELECT
• Pulsalo antes del servicio para ver la puntuación / pantalla de datos

Botón B
• Lanza la pelota para servir
• Servicio rápido
• Volea fuerte y plana (este es el botón que mas se usa)

Botón X
• Giro arriba

Botón R
• Giro a la derecha

CÓMO JUGAR A SUPER TENIS

Introducción

Juega en uno de los diferentes y emocionantes modos. Elige entre 20 jugadores y disfruta del mejor control del juego, emoción y realismo que te puede ofrecer un jugador de tenis específico. Desafía tus habilidades en el circuito mundial contra una lista de más de 30 competidores verdaderamente duros, tanto en la liga de hombres como en la de mujeres. O, si quieres, juega con o contra un amigo en los singles o dobles.



SINGLES

Los Singles se pueden jugar en los siguientes modos:



- **1J contra ORD - Juega contra tu SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM**

En este modo, un jugador juega contra un adversario del ordenador. Tu escoges al jugador y al contrario.

- **1J contra 2J - Jugador contra Jugador**

Juega contra un amigo. Los dos elegís a vuestro jugador favorito.

DOBLES

Los dobles se pueden jugar de las siguientes formas:



- **1J+2J contra ORD - Jugador 1 y Jugador 2**

formando pareja contra dos adversarios de tu SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM .

- **1J contra ORD**

El jugador forma pareja con el SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM para jugar contra dos adversarios del ordenador.

- **1J contra 2J**

Los jugadores 1 y 2 forman cada uno pareja con un jugador del SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM para jugar unos contra otros.

Recuerda: puedes hacer que cualquier jugador juegue con o contra otro jugador del ranking de profesionales. También es posible realizar elecciones múltiples de cualquier jugador así como mixtos entre mujeres y hombres.

CIRCUITOS

Debes escoger a tu jugador de la lista de los 20 jugadores profesionales. Viaja a través del mundo compitiendo en todos los grandes torneos. Si escoges a un jugador femenino, jugarás en el circuito de mujeres y si escoges a un jugador masculino, jugarás en el circuito de los hombres. El circuito de los hombres es más difícil de ganar que el circuito de mujeres, de manera que los principiantes, puede que quieran intentar ganar primero el campeonato de mujeres.





EMPEZANDO

Usa el ✥Panel de Control para seleccionar SINGLE O DOBLES y pulsa el Botón B para decidir (usa el botón Y para cancelar tu decisión). Luego escoge al jugador, tipo de pista y cuantos sets durará el partido. Para más información acerca del modo de circuito, dirígete a la página 18.

SELECCIONANDO TU JUGADOR

Debes escoger a tu jugador de la lista de los jugadores profesionales, 10 hombres y 10 mujeres. Usa los perfiles del jugador. Dirigete a la página 23 de este manual para tener más datos.

SINGLES

1J contra ORD - Selecciona primero tu jugador y luego escoge a tu adversario de ordenador.

1J contra 2J - El jugador 1 selecciona a su jugador con el Mando de Control 1 y luego el jugador 2 puede escoger su jugador con el Mando de Control 2.



DOBLES

1J + 2J contra ORD - El jugador 1 selecciona a su jugador y luego el Jugador 2 puede escoger a su jugador. El jugador 1 seleccionará entonces a los jugadores de ordenador con el Mando de Control 1.

1J + ORD - El jugador 1 selecciona a su jugador y a su pareja de ordenador y luego elige a sus adversarios con el Mando de Control 1.



1J contra 2J - El jugador 1 selecciona a su jugador y a su pareja de ordenador con el Mando de Control 1. Luego el jugador 2 puede seleccionar su jugador y su pareja de ordenador con el Mando de Control 2.

SELECCIONANDO LA DURACION DEL PARTIDO

Puedes seleccionar un partido de 1 Set, 3 Sets o 5 Sets. Si escoges un partido de 3 Sets, para ganar, debes ganar 2 sets. Si estás jugando un partido de 5 sets, debes ganar 3.



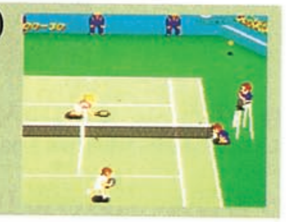
SELECCIONA EL TIPO DE PISTA

Debes seleccionar en que tipo de pista jugarás.

PISTA DE CEMENTO (Hard Court)



La superficie esta hecha de hormigón. En esta superficie la pelota rebota más que en las otras pistas.



PISTA DE HIERBA (Lawn Court)



Esta superficie esta hecha de césped. En la pista de hierba la pelota no rebota muy bien.



PISTA DE TIERRA BATIDA (Clay Court)

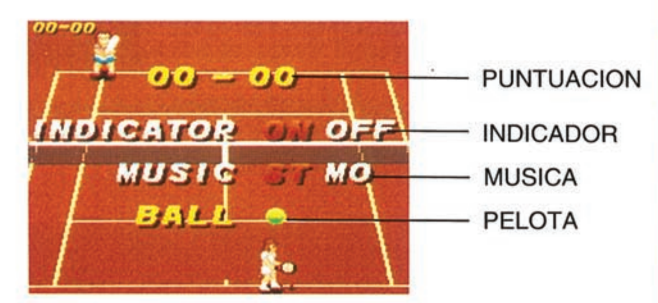


Esta superficie es de tierra. Después de rebotar la velocidad de la pelota disminuirá. Puede que tardes un poco en habituarte a jugar en una pista de tierra batida.



PUNTUACION Y PANTALLA DE OPCIONES

Antes del servicio, pulsa el botón START, mostrará la puntuación y la pantalla de opciones. La línea que está iluminada en amarillo es la opción que puedes cambiar. Pulsa ← o → en el ✜ Panel de Control para cambiar la opción. Para seleccionar otra opción pulsa ↑ o ↓ en el ✜ Panel de Control para moverte arriba y abajo a través de las opciones.



● PUNTUACION ACTUAL
La puntuación actual del jugador que tiene el servicio se muestra a la izquierda

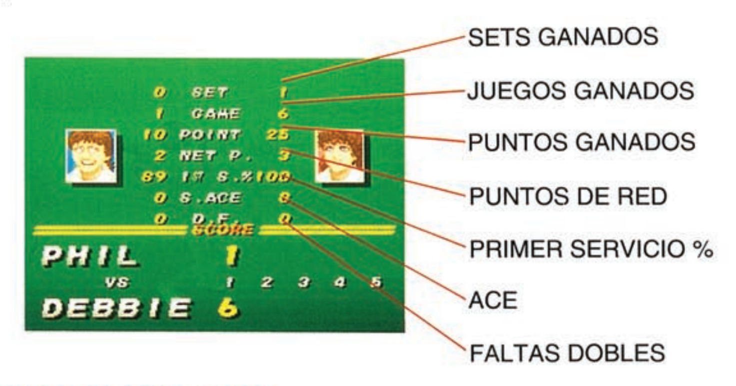
● INDICADOR DE PUNTUACION
La puntuación se mostrará en la esquina superior izquierda de la pantalla durante el juego. Utiliza esta opción para encender o apagar la ventana de la puntuación.

● INTERRUPTOR DE LA MUSICA
Esta opción es para intercambiar el modo de música entre ST (Estéreo) o MO (Mono)

● COLOR DE LA PELOTA
Puedes escoger el color de la pelota que quieras entre cuatro tonos diferentes. Selecciona el color que contraste mejor con el color de la pista.

PUNTUACION Y PANTALLA DE DATOS

Antes del servicio, pulsando el botón SELECT puedes ver la puntuación / datos de la pantalla como se muestra a la derecha.



● SETS GANADOS
Este es el número de sets ganados en este match

● JUEGOS GANADOS
Este es el número de juegos ganados en este match

● PUNTOS GANADOS
Este es el número total de puntos conseguidos en este match

● PUNTOS DE RED
Este es el número de puntos ganados en la red

● PRIMER SERVICIO %
Este es el porcentaje de primeros servicios conseguidos

● ACE
Este es el número de servicios no devueltos o “aces”

● FALTAS DOBLES
Este es el número de faltas dobles.

La pantalla también se mostrará después de cada juego y al final del match.

REGLAS DEL TENIS

COMO GANAR EL PUNTO

Ganarás el punto si tu adversario:

1) No puede devolver la pelota a tu lado de la pista antes de que rebote dos veces.
2) Sirva dos faltas consecutivas.
3) Golpee la pelota fuera de las líneas de tu lado de la pista.

COMO GANAR EL JUEGO

Sistema de puntuación del Tenis

Ningún punto ganado	Love (0)
Primer punto ganado	15
Segundo punto ganado	30
Tercer punto ganado	40
Cuarto punto ganado	Juego

Cuando la puntuación queda empatada a 40 se llama "40 iguales". El jugador tiene entonces que ganar dos puntos consecutivos para ganar el juego.





COMO GANAR EL SET

Un set consiste en al menos seis juegos. El jugador que ha ganado un total de seis juegos gana el set. Si el juego queda empatado a 6-6, habrá un tie-break. En esta situación, necesitarás ganar por dos puntos para ganar el juego. Los ejemplos de puntuaciones para ganar son 6-4, 7-5 o 7-6 (tie break).





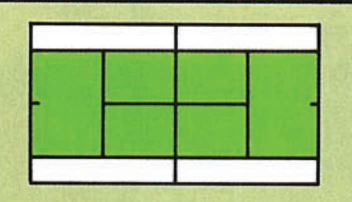
Ganador del Match

El jugador que gane primero 2 sets (match de 3 sets) o primero 3 sets (match de 5 sets), gana el partido.

IN & OUT

En el juego del tenis las líneas y el área comprendida entre ellas se considera la zona de juego. Si la pelota sale fuera de la línea se llama "OUT". Si la pelota cae dentro o sobre la línea se llama "IN". Los singles y los dobles utilizan líneas diferentes en el campo. Dirígete al cuadro que hay debajo para saber cuales son los límites del campo para los singles y los dobles.

LIMITES DEL CAMPO DE SINGLES

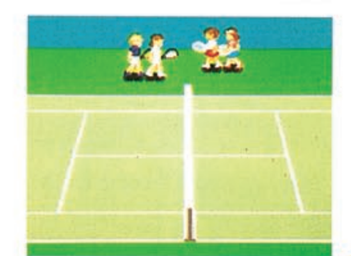


LIMITES DEL CAMPO DE DOBLES



CAMBIANDO CAMPOS

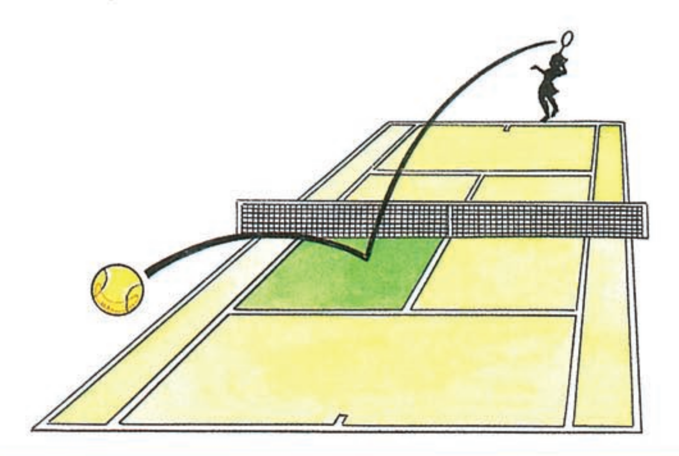
Para ofrecer iguales condiciones a ambos jugadores, se cambia el lado de la pista en cada juego impar. La demostración (como se muestra a la derecha) puede ser cancelada pulsando el botón Y.



SERVICIO Y STROKES (GOLPES)

SERVICIO

El servicio es una parte muy importante del juego del tenis. Si pierdes un juego en el que tenías derecho a servicio te situará definitivamente en desventaja. Si aprendes como servir de forma potente y precisa, estarás en el camino hacia la victoria.
Cuando estés sirviendo, golpea la pelota hacia el área de servicio de tu adversario en el lado opuesto como se muestra en el dibujo.



FAULT

Si pierdes el servicio se denomina "FALTA". Si es el primer intento de servicio para el punto, puedes intentar volver a servir de nuevo. Si fallas por segunda vez es una "DOBLE FALTA", y tu adversario se anotará el punto.

LET

Cuando una pelota servida toca la red y cae en el área de servicio, se conoce como "NET". No se registra ningún punto y tu sirves de nuevo.

Tanto en SINGLE como en DOBLES el área del servicio es la misma.

■ COMO SERVIR



1. ESTABLECE TU POSICION

Usa la Izquierda y la Derecha en el ✥ Panel de Control para mover a tu jugador a lo largo de la línea de servicios. Si pulsas abajo botarás la pelota en el suelo.



2. LANZA LA PELOTA

Lanza la pelota con el botón A y el botón B.



3. APUNTANDO LA DIRECCION DE SERVICIO

Pulsa el ✥ Panel de Control mientras la pelota está en el aire para determinar la dirección en la que la pelota viajará.



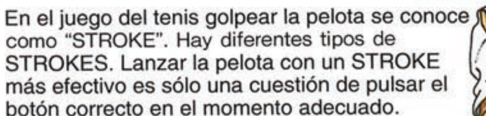
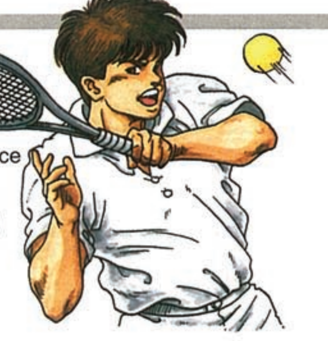
4. GOLPEA LA PELOTA

El botón B es para realizar un servicio rápido y el botón A es para un servicio lento. Si golpeas la pelota en su punto más alto, esta irá más lejos. Si la lanzas cuando esta baja, la pelota irá a caer más cerca.

TÉCNICA AVANZADA

Si en el momento en el que golpeas la pelota pulsas el botón L o R, así como el botón A o B, puedes añadir giro o efecto al servicio. Una vez que hayas aprendido como hacer esto, tendrás algo a tu favor en el servicio.

STROKES (GOLPES)

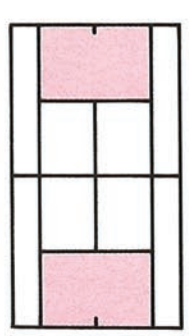
En el juego del tenis golpear la pelota se conoce como "STROKE". Hay diferentes tipos de STROKES. Lanzar la pelota con un STROKE más efectivo es sólo una cuestión de pulsar el botón correcto en el momento adecuado.

TIPOS DE STROKES (GOLPES)

Cada botón está asignado a un tipo de golpe diferente.

■ Si golpeas la pelota cuando está cerca de la línea de base...





BOTON A (EFECTO)

Esto hará que la pelota sea golpeada lentamente con un efecto de revés que hará que rebote baja y plana.

BOTON B (PLANA)

Esto hará que la pelota vaya recta con menos giro que efecto. La pelota tendrá un rebote y velocidad normales.

BOTON X (GIRO ARRIBA)

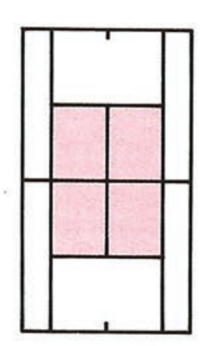
Este golpe hará que la pelota vaya rápida y girando en lo alto cayendo inmediatamente. Esta es la devolución más rápida pero hay una gran posibilidad de que si golpeas la pelota directamente hacia tu adversario, le sea fácil alcanzarla.

BOTON Y (GLOBO O LOB)

Esta es una pelota bastante lenta que vuela muy alto por encima del suelo y rebota alto. Si tu adversario está cerca de la red, este puede ser un buen golpe.

■ Si golpeas la pelota cerca de la red...





BOTON A (VOLEA SUAVE)

Cuando golpeas la pelota inmediatamente, será una volea suave.

BOTON B (VOLEA FUERTE)

Esta es la volea mas rápida, pero si la usas cuando estás lejos de la red, harás que la pelota tienda a golpear la red.

NOTA: Los dos golpes mencionados arriba, serán un tiro perdido si golpeas la pelota en el primer rebote.

BOTON X (GIRO ARRIBA)

Lo mismo que cuando la usas cerca de la línea base.

BOTON Y (GLOBO O LOB)

Lo mismo que cuando la usas cerca de la línea base.

MATE

BOTON A, B, X o Y

Si cuando restan una pelota alta, estás directamente bajo ella y la golpeas sin que bote, puedes hacer un mate. Esto puede convertirse en un golpe regular dependiendo de la altura de la pelota y de tu sincronización.




AFINA LA PUNTERIA

La forma más fácil de ganar un punto es hacer que tu adversario deje el área de la pista que no está cubierta. Si disparas un tiro preciso a este área harás que no sea capaz de devolverla.

■ UTILIZA EL ✥PANEL DE CONTROL

Dependiendo de que dirección pulses en el momento en el que golpeas la pelota, puedes apuntar tu tiro al suelo en diferentes áreas. Ten cuidado cuando estés apuntando ya que tu lanzamiento puede acabar rebotando en la red. La sincronización y la posición te permitirán lanzar la pelota en el área a la que estas apuntando. Ten en cuenta que cuando el campo cambia los controles serán los contrarios.

① Izquierda

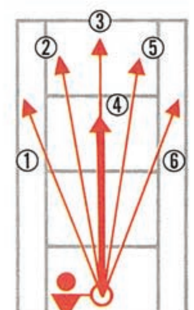
② Izquierda y Arriba

③ Arriba

④ Abajo

⑤ Derecha y Arriba

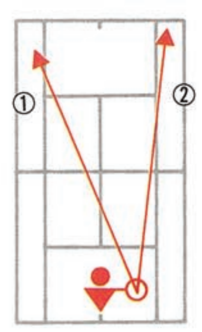
⑥ Derecha



Apuntado con el ✥Panel de Control

■ SINCRONIZANDO EL CAMBIO DE GOLPE

Puedes controlar la dirección de la pelota cambiando la sincronización de tu golpe. Si quieres realizar un lanzamiento a través de la pista ①, golpea la pelota rápidamente. Si quieres lanzar directamente a la parte derecha ②, golpea la pelota más lentamente.



MODO DE JUEGO DE CIRCUITO

El objetivo de este modo es situarte en el primer puesto de la clasificación mundial. En el Modo de Juego de Circuito, los jugadores masculinos sólo pueden jugar contra los jugadores masculinos y los jugadores femeninos solo pueden jugar contra jugadores femeninos.

EL CIRCUITO MUNDIAL



El circuito mundial comprende un total de 8 torneos y está compuesto por los más importantes (MELBOURNE, PARIS, LONDON NEW YORK) y otros torneos menores (TOKYO, NAIROBI, BEIJING, RIO). Si compites en uno de estos torneos conseguirás puntos dependiendo de lo bien que lo hagas. Después del torneo de campeonato (NEW YORK), la clasificación nacional anual se determinará de acuerdo con el número de puntos que hayas ganado. Dependiendo de tu clasificación anual veras DEMOS diferentes al terminar. (¡El primer puesto para los cuatro grandes torneos tiene una sorpresa!)

■ Clasificación del Torneo

Después de que entres en un torneo verás la clasificación de dicho torneo. Cada torneo es jugado por 16 jugadores. Sólo verás los resultados de otros juegos en los que tu no juegues.

■ La Clasificación Nacional

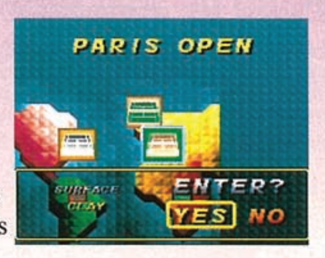
Aparecerán 32 jugadores en las Clasificaciones Nacionales de cada uno de los circuitos de hombres y mujeres. Algunos de los jugadores en las Clasificaciones Nacionales no aparecerán en la pantalla de Selección del jugador. Estos adversarios serán fáciles de ganar ya que no son jugadores muy fuertes.

■ Puntos del Torneo

Conseguirás más puntos en los cuatro torneos principales que por acabar en el mismo puesto en los torneos menores. Sin embargo la mayoría de los jugadores profesionales de la lista profesional juegan en los torneos principales, de manera que ganar es más difícil.

TORNEOS PRINCIPALES

Primer juego ....match de 1 set
Segundo juego ....match de 1 set
Semifinal ....match de 3 sets
Final.......................... match de 5 sets



TORNEOS MENORES

Primer juego ....match de 1 set
Segundo juego. ....match de 1 set
Semifinal ....match de 3 sets
Final.........................match de 3 sets



■ EL JUEGO DE TORNEO DEBILITA A TU JUGADOR

Después de que juegues en un torneo, tu jugador se cansará y perderá algo de fuerza física. Si no juegas en el siguiente torneo se recobrará automáticamente. Pero si estás continuamente entrando en los torneos estarás jugando en malas condiciones. La decisión de si entras o no en un torneo tiene que estar basada en tus puntos y en la clasificación. Si entras en un torneo para conseguir mas puntos puede que sea mejor no entrar en el siguiente torneo ya que podrás ir al próximo en mejores condiciones.



EMPEZANDO EL MODO DE JUEGO DE CIRCUITO

1 SELECCIONA A TU JUGADOR

Primero, desde la pantalla de presentación del título selecciona "CIRCUIT" y luego "NEW" cuando aparezca la pantalla de Selección. La Pantalla de Selección del jugador aparecerá entonces. Usa el ✥ Panel de Control para seleccionar a tu jugador y luego pulsa el botón A o B para decidir.



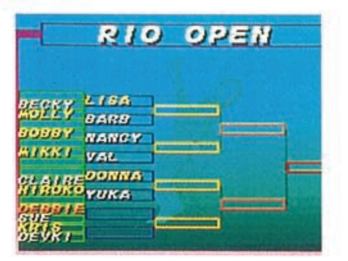
2 REGISTRA TU ENTRADA EN EL TORNEO ENT

Aparecerá la situación del primer torneo y su tipo de pista. Entonces debes decidir si quieres entrar en este torneo. Si quieres, simplemente pulsa el Botón A o B. Si no quieres jugar en este torneo selecciona "NO" con el ✥ Panel de Control



3 CLASIFICACION DEL TORNEO

El nombre de tu jugador aparecerá iluminado en rojo en la pantalla. No verás los juegos de otros jugadores, sólo los resultados. Para ver el resultado pulsa el botón A o B (si has escogido no entrar en el torneo, también verás los resultados). Cuando el nombre de tu jugador empiece a parpadear ¡estás a punto de entrar!



CONTINUAR

Después de que un torneo se haya acabado, la contraseña aparecerá en la pantalla (incluso si escoges no entrar en ese torneo). Copia cuidadosamente tu contraseña de manera que puedas usarla para continuar desde este punto en otro momento

■ INTRODUCIENDO TU CONTRASEÑA



Usa el ✥ Panel de Control para mover al pequeño jugador que hay en la letra de tu elección. (Estará iluminado en rojo). Luego pulsa el botón A o B para entrar. Después de que hayas completado tu entrada, dirígete a END y pulsa el Botón A o B una vez más. Si has cometido un error en tu entrada cuando has seleccionado "END", se te avisará con la palabra "MISS!". Comprueba cuidadosamente cualquier error en las entradas y selecciona "END" una vez más.

PANTALLAS DE INFORMACION

■ PANTALLA DE DATOS Y DE PUNTUACION

Después de cada match aparecerá la pantalla de puntuación y la pantalla de datos. Después del Open de Melbourne se añadirán a esta pantalla ① clasificación (RA) y ② puntos (PTS).

■ PANTALLA DE CLASIFICACION



Después del torneo aparecerá la pantalla que se muestra a la derecha. En esta pantalla verás:
① Cuantos puntos ganaste en el torneo
② Clasificación Nacional (usa el ✥ Panel de Control para moverte arriba y abajo)
③ Y puntuación global del torneo (1ST = primer match, 2ND = Segundo match, SF = Semifinál, F = Final)

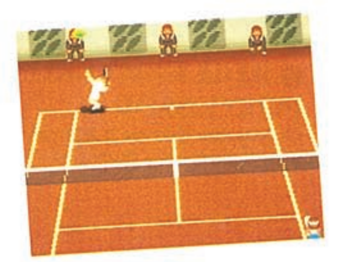
HABILIDAD DE LOS JUGADORES

Cada jugador tiene sus propias habilidades que vienen determinadas por la velocidad de lanzamiento, agilidad, inteligencia (controlados por el ordenador), etcétera. (hay 20 elementos diferentes de habilidad).

VELOCIDAD DE LANZAMIENTO

Se requiere velocidad para realizar un servicio potente y una devolución fuerte de un servicio. Pero si eres un jugador rápido, es más difícil controlar tu golpe. Escoge el jugador que es más fácil de controlar para ti. La velocidad de la pelota variará dependiendo del tipo de tiro de que se trate.

● SERVICIO



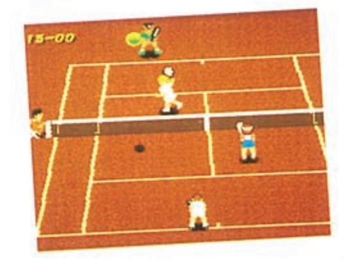
La habilidad para realizar un buen servicio es algo muy importante para ganar. Si tu servicio es rápido y preciso tienes una buena ventaja.

● STROKE (GOLPE)



La velocidad de la pelota será diferente dependiendo de si es golpeada directamente o con un revés. Descubre en que golpe eres bueno.

● GLOBO O LOB



Si tu lob es muy rápido, es una ventaja cuando estás jugando contra un jugador de red (un jugador que es bueno jugando cerca de la red).

● VOLEA

Para que un jugador sea bueno en la red, la volea es muy importante.



AGILIDAD

La agilidad determina lo rápido y lo bien que te mueves. En algunos casos, este aspecto es un elemento más importante que la velocidad de la pelota.

● AGILIDAD FRONTAL Y POSTERIOR

Un jugador que es bueno en la red debe ser bueno en agilidad frontal y posterior.



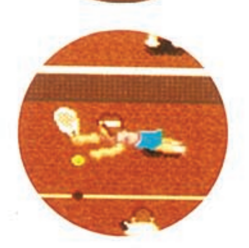
● AGILIDAD A LA DERECHA Y A LA IZQUIERDA

El intercambio rápido del movimiento a la derecha y a la izquierda es necesario para los jugadores que dependen de buenos golpes.



● SALTOS

Esta es la habilidad del jugador para alcanzar saltando una pelota que parece inalcanzable.



INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Este es uno de los elementos más importantes cuando el ordenador controla a un jugador. Este elemento le da a cada jugador un punto fuerte diferente. Algunos jugadores pueden casi siempre realizar un "ace" a un adversario. Algunos son buenos en el "servicio" y en la "volea". Algunos dependen del "Passing Shot" seguido de un golpe regular. Por supuesto el jugador que tu controlas tiene tu inteligencia, de manera que ¡proporciónale acciones inteligentes para que pueda lucir sus habilidades!



INTRODUCCION DE LOS JUGADORES

Aquí hay una lista profesional de los jugadores que podrás elegir. Cada jugador tiene unas características únicas, de manera que escoge el que mejor se adapte a tu estilo de juego.

CIRCUITO DE MUJERES



Amy

Esta es una jugadora buena en todos los sentidos. Tiene una potencia y una técnica sobresalientes. Su agilidad es muy buena.



Kim

Esta veterana ha perdido algo de la fuerza que tenía en sus primeros años en el circuito profesional. Sin embargo, sigue teniendo la última palabra en potencia de servicio y es un genio en el juego de red.



Lisa

Sus golpes a dos manos pueden vencer a la mayoría del resto de las jugadoras profesionales. Su agilidad es excelente.



Erin

Esta potente jugadora es buena en la red y en los golpes. Rara vez no puede devolver una pelota.



Donna

Excepto por una ligera debilidad en el servicio. Donna tiene unas habilidades muy equilibradas en todos los demás aspectos del juego. Es una buena jugadora de golpes y no es mala jugando en la red.



Debbie

Esta jugadora es muy buena lanzando golpes muy ate precisos donde no esta el adversario.



Colett

Esta jugadora de golpes muestra su tenacidad en la línea de base. Aunque no tiene ninguna habilidad sobresaliente, es una jugadora de confianza.



Nancy

Esta jugadora tiene un servicio muy potente y es buena en el juego de línea de base.



Yuka

La "ACE" japonesa Yuka es una jugadora que tiene un golpe muy consistente.



Barb

Esta jugadora tiene golpes muy fuertes.

CIRCUITO DE HOMBRES



Matt

Este veteranó jugador tiene unos golpes magníficos y un servicio muy consistente. Tiene la habilidad de realizar un passing shot con éxito en cualquier punto del campo.



Brian

Aunque no es el mas potente, Brian es el jugador más equilibrado. Su habilidad como jugador de red se combina con sus habilidades en el servicio, volea y devolución del servicio.



Phil

Su potente servicio nunca decae. Phil es bueno en general y tiene unos golpes potentes y saltos en las voleas.



John

Este potente lanzador tiene el directo más poderoso de todos. Sus reveses a dos manos son increíbles. Es un gran jugador de línea de base.



Meyer

Este jugador juega con gran tenacidad cerca de la línea de base. Es un jugador todo terreno con unos potentes golpes. Siempre consigue altos puestos en la clasificación.



Rich

Este jugador es un genio en el juego de red. Aunque no es muy potente, su perfecta volea y sus agallas le hacen incomparable.



Hiro

Otro habilidoso jugador de japón. Este jugador de golpes devuelve persistentemente la pelota. Sus disparos son muy precisos.



Steve

Este jugador todo terreno tiene un potente servicio y es bueno tanto en la red como en el juego de golpes.



Rob

Su servicio es tan rápido como una bala. Sus otras habilidades también están por encima de la media, pero no es siempre consistente.



Mark

Mark, un Americano-Japonés conocido por su “servicio de bala”.

LISTADO DE CONTRASEÑAS

LISTADO DE CONTRASEÑAS

GARANTÍA

ESTE PRODUCTO GOZA DE UN PERIODO DE GARANTÍA DE 180 DÍAS (6 MESES). PARA QUE DICHA GARANTÍA SEA VÁLIDA, CONSERVA EL COMPROBANTE DE COMPRA (FACTURA O NOTA DE LA TIENDA) Y ENVÍANOS ESTE MANUAL CON EL SELLO DE LA TIENDA, EN EL CASO QUE TU PRODUCTO SE HAYA ESTROPEADO.

CONDICIONES DE LA GARANTÍA

1. La garantía cubre todos los gastos de piezas, mano de obra y transporte desde el servicio técnico de NINTENDO ESPAÑA al usuario exclusivamente. El envío del producto a nuestro servicio técnico deberá correr por cuenta del usuario. NINTENDO ESPAÑA, S.A. no se hace responsable del material enviado hasta que se recepcione en sus instalaciones.
2. Una vez recibido el producto estropeado en nuestro servicio técnico, se procederá al envío al usuario de otro reparado, en el plazo de 72 horas (3 días) desde la fecha de recepción. Sobre este producto se aplicará una nueva garantía de 180 días (6 meses).
3. No se considerarán con derecho a reparación en garantía los productos que hayan resultado dañados por negligencia, golpes, uso indebido o averías producidas por utilización de productos no licenciados por NINTENDO. La garantía quedará anulada si el producto ha sido abierto sin autorización de NINTENDO ESPAÑA, S.A. o manipulado por técnicos ajenos a nuestro Servicio Técnico.
4. También quedarán excluidos de la garantía aquellos aparatos destinados a fines distintos del uso privado.

QUE HACER EN CASO DE AVERÍA:

1. Si tu producto Nintendo deja de funcionar, o lo hace de forma defectuosa llama al CLUB NINTENDO al teléfono : (91) 319 22 44.
2. Al enviarnos tu producto Nintendo, no olvides adjuntarnos esta garantía sellada con todos tus datos, si han transcurrido menos de 180 días (6 meses) desde su fecha de compra. Acuérdate siempre de indicar claramente cuáles son los síntomas que has observado.

SI TU PRODUCTO NINTENDO NO ESTA EN GARANTÍA

Si tu producto Nintendo no está en garantía, debes seguir el mismo procedimiento, aunque lógicamente tendrás que abonar contra reembolso los gastos de reparación.
Si deseas recibir un presupuesto de reparación, deberás indicarlo al enviar el producto. No te olvides de indicarnos tu dirección y número de teléfono.

ESTA GARANTÍA SÓLO ES VÁLIDA DENTRO DEL TERRITORIO NACIONAL.

NOMBRE

____

DIRECCIÓN

____

POBLACIÓN

____

PROVINCIA

____

C.P. **TELF.**

____

SÍNTOMAS OBSERVADOS

____

____

____

____

____

NOMBRE Y DIRECCIÓN DEL ESTABLECIMIENTO CON EL SELLO DE CAUCHO Y FECHA DE COMPRA

NÚMERO DE SERIE (Sólo en las consolas) (SERIAL NUMBER)

____

CLUB NINTENDO

¿ Estás desesperado ?

¿ Te hás quedado atascado ?

¿ Los enemigos te hacen la vida imposible ?

¿ Necesitas algún truco infalible ?...

Cuando la duda te ronde... ya sabes,

el CLUB NINTENDO responde.

Horario de atención al público de **Lunes a Viernes de 11 de la mañana a 7 de la tarde** ininterrumpidamente.

¿ Por qué no telefoneas ahora? Uno de nuestros expertos estará encantado de responder a tu llamada.

NUESTRO NÚMERO DE TELÉFONO ES

(91) 319 22 44